

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

PCT/JP2004/003866

22. 3. 2004

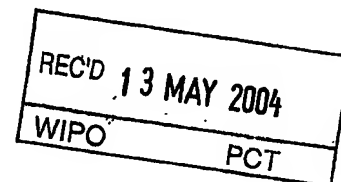
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日
Date of Application: 2 0 0 4 年 2 月 2 日

出 願 番 号
Application Number: 特 願 2 0 0 4 - 0 2 5 2 9 3
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 4 - 0 2 5 2 9 3]

出 願 人
Applicant(s): 株式会社 コア・カラーズ

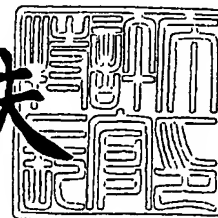


PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年 4 月 2 3 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今井康夫



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 0 3 4 9 7 1

【書類名】 特許願
【整理番号】 PK040003
【あて先】 特許庁長官 殿
【国際特許分類】 G06F 13/00
G06F 17/60
【発明者】
【住所又は居所】 東京都渋谷区代々木5-21-12-201 株式会社コア・カラーズ内
【氏名】 木香 英朗
【特許出願人】
【識別番号】 500173608
【氏名又は名称】 株式会社コア・カラーズ
【代理人】
【識別番号】 100103632
【弁理士】
【氏名又は名称】 窪田 英一郎
【手数料の表示】
【予納台帳番号】 058377
【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
【物件名】 特許請求の範囲 1
【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1

【書類名】 特許請求の範囲**【請求項1】**

ネットワークを介して接続されたユーザ端末を所有するユーザに対して仮想コミュニティを提供するコミュニティ提供サーバであって、

仮想コミュニティに登録されている登録ユーザに関する情報を格納するユーザ管理情報データベースと、

仮想コミュニティを構築するコンテンツデータを格納するコンテンツデータベースと、

前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行する制御手段と、を備えていることを特徴とするコミュニティ提供サーバ。

【請求項2】

前記ユーザ管理情報データベースは、前記仮想タグコミュニティ内で各ユーザを代理するキャラクタであるアバターに関する情報を格納しており、

前記制御手段は、前記仮想タグコミュニティが実装されているホームページにアクセス中のユーザのアバターを、当該仮想タグコミュニティ内に表示するよう制御することを特徴とする請求項1記載のコミュニティ提供サーバ。

【請求項3】

前記制御手段は、前記仮想タグコミュニティが実装されているホームページに、仮想コミュニティにログインしていないユーザがアクセスした際に、当該仮想タグコミュニティ内に、未ログインユーザであることを示す特定のキャラクタを表示させるよう制御することを特徴とする請求項2記載のコミュニティ提供サーバ。

【請求項4】

前記ユーザ管理情報データベースには、登録ユーザの中で前記仮想タグコミュニティが実装されているホームページを有するユーザのホームページアドレスが格納されており、

前記制御手段は、前記仮想タグコミュニティを介して、ユーザに前記ホームページアドレスの情報を提供することを特徴とする請求項1乃至3何れか1項に記載のコミュニティ提供サーバ。

【請求項5】

前記コンテンツデータベースには、仮想コミュニティ全体の地図情報が格納され、前記ユーザ管理情報データベースには、登録ユーザの住所情報が格納されており、

前記制御手段は、前記仮想タグコミュニティを介して、ユーザに前記地図情報及び住所情報を提供することを特徴とする請求項1乃至4何れか1項に記載のコミュニティ提供サーバ。

【請求項6】

前記制御手段は、前記ユーザ管理情報データベースの情報を参照して、所定の条件で登録ユーザを検索し、さらに、前記地図情報及び住所情報を参照することで、検索結果を地図情報に関連付けて出力することを特徴とする請求項5記載のコミュニティ提供サーバ。

【請求項7】

ネットワークを介して接続された仮想コミュニティ提供サーバ、ユーザ端末及びユーザホームページ用サーバを備え、ユーザに対して仮想コミュニティを提供する仮想コミュニティシステムであって、

前記仮想コミュニティ提供サーバは、仮想コミュニティに登録されている登録ユーザに関する情報を格納するユーザ管理情報データベースと、仮想コミュニティを構築するコンテンツデータを格納するコンテンツデータベースと、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行する制御手段と、を有し、

前記ユーザホームページ用サーバは、前記コミュニティ用タグが挿入されたHTMLデータを保存する記憶手段を有している、ことを特徴とする仮想コミュニティシステム。

【請求項8】

ネットワークを介してコミュニティ提供サーバに接続されたユーザ端末を所有するユー

ザに対して、仮想コミュニティを提供する仮想コミュニティ提供方法であって、

ユーザ端末を介してコミュニティ提供サーバにアクセスし、ユーザ登録をしたユーザに対して、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行するステップを備えていることを特徴とする仮想コミュニティ提供方法。

【請求項9】

ネットワークを介してユーザ端末に接続されたコンピュータに、前記ユーザ端末を有するユーザに対して仮想コミュニティの提供を行わせるための仮想コミュニティ提供プログラムであって、

当該コンピュータにアクセスしてユーザ登録をしたユーザに対して、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行するステップを、前記コンピュータに実行させることを特徴とする仮想コミュニティ提供プログラム。

【書類名】 明細書

【発明の名称】 仮想コミュニティシステム

【技術分野】

【0001】

本発明は、インターネット等のネットワーク上に構築される仮想的なコミュニティを提供する仮想コミュニティシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、インターネットの普及により、掲示板サービス、チャットサービス、メーリングリスト等によるネット上のコミュニティが多数提供されている。ネット上のコミュニティにおいては、共通の趣味や嗜好を有するユーザが、お互いの交流を図ったり、情報を交換したりしている。

【0003】

しかし、従来のネット上のコミュニティは、テキストデータのみを介したものであったため、やり取りされる情報が大きく制限され、エンターテインメント性に大きく欠けるものであった。また、テキストベースでは、参加するユーザもコンピュータに詳しい特定の者に限られることが多く、新たに参加したいユーザにとっては、敷居の高いコミュニティとなっていた。

【0004】

このような状況に鑑み、各ユーザを代理するCG（コンピュータグラフィック）キャラクターを用いて、視覚的な演出を加えることで、エンターテインメント性が高く、初心者でも参加し易い仮想コミュニティが、例えば、下記特許文献1及び特許文献2において提供されている。

【特許文献1】 特開 2002-82894 号公報

【特許文献2】 特開 2002-312612 号公報

【0005】

特許文献1及び特許文献2には、各ユーザを代理するキャラクターを介してユーザがコミュニティに参加するように構成されたコミュニティ環境提供システムが開示されている。このような仮想コミュニティにおいて、ユーザがクライアント端末を介して、サーバにアクセスすると、サーバとクライアント端末との間で所定のデータが送受信され、クライアント端末のディスプレイには、キャラクターと共に仮想の街並みや家等が表示される。そして、ユーザがユーザID及びパスワードを用いて仮想コミュニティにログインし、他のユーザを代理するキャラクターを介する等して、他人と交流を図ることができる。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかし、従来の仮想コミュニティにおいては、ユーザがクライアント端末を介して、サーバに直接アクセスしなければ参加することができなかった。すなわち、仮想コミュニティに参加するためには、サーバが提供するホームページにアクセスし、全ユーザに共通のログイン画面からログイン処理を行う必要があり、手間がかかった。例えば、特定のユーザと親しくなっている場合において、当該ユーザに会うためには、毎回、ログイン画面からログインし、仮想コミュニティ内に入ってから、当該ユーザのキャラクターを探す必要があった。また、ユーザは、自分の自宅を訪れている人がいるかいないかを、ログインしなければ確認することができなかった。

【0007】

さらに、仮想コミュニティを運営する主体が、多くのユーザを自分の仮想コミュニティに参加させたい場合には、雑誌媒体に広告を出したり、ポータルサイト等の他の著名なサイトにリンク広告を設置したりするしかなく、効率的な広告を行えなかった。

【0008】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、参加するユーザに対する利便

性を高めると共に、効率的な広告も可能な仮想コミュニティシステムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

上記課題を解決するために、本発明に係るコミュニティ提供サーバは、ネットワークを介して接続されたユーザ端末を所有するユーザに対して仮想コミュニティを提供するコミュニティ提供サーバであって、仮想コミュニティに登録されている登録ユーザに関する情報を格納するユーザ管理情報データベースと、仮想コミュニティを構築するコンテンツデータを格納するコンテンツデータベースと、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行する制御手段と、を備えていることを特徴とする。

【0010】

また、本発明に係る仮想コミュニティシステムは、ネットワークを介して接続された仮想コミュニティ提供サーバ、ユーザ端末及びユーザホームページ用サーバを備え、ユーザに対して仮想コミュニティを提供する仮想コミュニティシステムであって、前記仮想コミュニティ提供サーバは、仮想コミュニティに登録されている登録ユーザに関する情報を格納するユーザ管理情報データベースと、仮想コミュニティを構築するコンテンツデータを格納するコンテンツデータベースと、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行する制御手段と、を有し、前記ユーザホームページ用サーバは、前記コミュニティ用タグが挿入されたHTMLデータを保存する記憶手段を有している、ことを特徴とする。

【0011】

また、本発明に係る仮想コミュニティ提供方法は、ネットワークを介してコミュニティ提供サーバに接続されたユーザ端末を所有するユーザに対して、仮想コミュニティを提供する仮想コミュニティ提供方法であって、ユーザ端末を介してコミュニティ提供サーバにアクセスし、ユーザ登録をしたユーザに対して、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行するステップを備えていることを特徴とする。

【0012】

また、本発明に係る仮想コミュニティ提供プログラムは、ネットワークを介してユーザ端末に接続されたコンピュータに、前記ユーザ端末を有するユーザに対して仮想コミュニティの提供を行わせるための仮想コミュニティ提供プログラムであって、当該コンピュータにアクセスしてユーザ登録をしたユーザに対して、前記登録ユーザのホームページ内に仮想タグコミュニティを実装するために、前記ホームページを構築するHTMLデータ内に挿入されるコミュニティ用タグを発行するステップを、前記コンピュータに実行させることを特徴とする。

【発明の効果】

【0013】

本発明に係る仮想コミュニティシステムによれば、仮想コミュニティの登録ユーザが、専用のホームページにアクセスしなくても、タグコミュニティが実装された登録ユーザのホームページにアクセスするだけで、仮想コミュニティのコンテンツを利用できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0014】

以下、図面を参照しながら、本発明の実施形態について詳細に説明する。図1は、本実施形態に係る仮想コミュニティシステム1の概略構成を示す図である。同図に示すように、仮想コミュニティシステム1は、仮想コミュニティを提供するための様々なデータが格納されているコミュニティ提供サーバ10と、仮想コミュニティに参加する各ユーザが使用するユーザ端末20と、自分のホームページ（HP）を持っているユーザのHPコンテンツデータを格納しておくためのユーザHP用サーバ30と、を備えている。コミュニテ

イ提供サーバ10、ユーザ端末20、ユーザHP用サーバ30は、インターネット等のネットワーク40を介して接続されており、それぞれの通信インターフェースを介して、互いにデータの送受信が可能である。

【0015】

本実施の形態に係る仮想コミュニティシステム1は、ユーザのホームページを構築するHTML (Hypertext Markup Language) データ内に仮想コミュニティ用のHTMLタグ(「以下、「コミュニティ用タグ」と呼ぶ)を埋め込み、各ユーザのホームページ内に仮想コミュニティのコンテンツ(以下、「タグコミュニティ」と呼ぶ)を実装するよう構成したことを特徴としている。本システムによれば、仮想コミュニティに参加するユーザが、仮想コミュニティの専用ホームページにアクセスしなくても、タグコミュニティが実装されたユーザのホームページにアクセスするだけで、他のユーザとの交流を図ることができる。

【0016】

コミュニティ提供サーバ10は、仮想コミュニティを提供する事業者が設置するサーバであり、各種演算を行うための図示しない演算装置と、種々のデータを格納するデータベース(DB)を有している。図2は、コミュニティ提供サーバ10のDB11構成を概略的に示すブロック図である。同図に示すように、DB11には、仮想コミュニティに登録しているユーザに関する各種情報が格納されているユーザ管理情報DB12、仮想コミュニティの専用ホームページのコンテンツデータや、ユーザ端末20上に表示されるコミュニティタグのコンテンツデータが格納されているコンテンツDB14、仮想コミュニティ内のイベントやログイン処理等を実行するためのアプリケーションが格納されているアプリケーションDB15が含まれている。

【0017】

また、同図に示すように、ユーザ管理情報DB12内には、ユーザ情報テーブル(以下、「TBL」とする)121、プロフィールTBL122、ログイン状態確認TBL123、アバターTBL124、足跡TBL125、メールTBL126、掲示板TBL127、チャットTBL128、日記TBL129が設けられている。各TBLにおいては、各ユーザ管理用のユーザIDに関連付けて種々のレコードが格納されている。

【0018】

以下、各テーブルに格納されているレコードについて説明する。ユーザ情報TBL121には、「ユーザID」、「ログイン用ID」、「パスワード」、仮想コミュニティ内で各ユーザが用いる名称である「名前」、仮想コミュニティ内でのユーザの家の場所を示す「住所」、ユーザが持っているホームページのURLアドレスを示す「ホームページ」のレコードが格納されている。プロフィールTBL122内には、「ユーザID」、「自己紹介」、自分のホームページを紹介するための「サイト紹介」のレコードが格納されている。「ログイン状態確認TBL123には、「ユーザID」、当該ユーザが仮想コミュニティにログインしているか否かを示す「ログイン状態」、当該ユーザが現在どのユーザの家を訪れているかを示す「所在情報」のレコードが格納されている。アバターTBL124には、「ユーザID」、当該ユーザの仮想コミュニティ内での分身であるキャラクタを示す「アバター」のレコードが格納されている。このアバターは、幾つかのCGキャラクタからユーザによって選択されるものであり、アバターのCGデータ自体は、コンテンツDB14内に格納されている。

【0019】

また、足跡TBL125には、「ユーザID」、当該ユーザの家を訪れた訪問ユーザのユーザIDである「訪問ユーザID」のレコードが格納されている。メールTBL126には、「ユーザID」、「メッセージID」、「送信者ユーザID」、「送信者名」、「受信者ユーザID」、「受信者名」、「参照メッセージID」、「日付」、「タイトル」、「本文」、「メッセージサイズ」のレコードが格納されている。掲示板TBL127には、「ユーザID」、「書き込みユーザID」、「書き込み人名」、「メッセージID」、「日付」、「本文」のレコードが格納されている。チャットTBL141には、「ユーザID」、「チャットを行った相手のユーザIDである「チャットID」、「本文」のレコードが

格納されている。日記TBL129には、「ユーザID」、「メッセージID」、「日付」、「タイトル」、「本文」のレコードが格納されている。

【0020】

また、コンテンツDB14内には、仮想コミュニティ全体の「地図情報」が格納されるマップTBL141が設けられている。

次に、ユーザ端末20の構成について説明する。ユーザ端末20は、ユーザ毎に端末が用意されており、図1に示すように、ユーザ端末A20-1、ユーザ端末B20-2、ユーザ端末C20-3、ユーザ端末D20-4、…から構成される。もちろん、複数のユーザで同じ端末を用いても良い。また、ユーザ端末20は、入力手段としてのキーボードやマウス、表示手段としてのディスプレイ等を備えたパソコンにより構成される。このユーザ端末20がネットワーク40を介してユーザHP用サーバ30及びコミュニティ提供サーバ10にアクセスし、両サーバ内のコンテンツを受信することで、ディスプレイ上にホームページのコンテンツ及びタグコミュニティが表示される。

【0021】

また、ユーザHP用サーバ30には、ホームページを持っているユーザの加入プロバイダ(ISP)が所有するサーバ30-1や、ユーザが自宅に設置しているWebサーバ30-2等が相当する。よって、複数のユーザが同じユーザHP用サーバを利用する場合もある。本実施の形態では、ユーザA及びBはユーザHP用サーバを利用し、ユーザCがユーザホームページ用サーバ30-2を利用している。

【0022】

このユーザHP用サーバ30内には、ホームページを構築するHTMLデータが保存されている。このHTMLデータには、仮想コミュニティコンテンツをユーザホームページ内に表示するための仮想コミュニティ用タグが埋め込まれている。よって、このホームページにアクセスしたユーザのユーザ端末20には、コミュニティ提供サーバ10から仮想コミュニティのコンテンツデータがダウンロードされ、ディスプレイ上に表示されるホームページの一部にタグコミュニティが表示されることになる。

【0023】

図3は、ユーザHP用サーバ30にHTMLデータの一部として格納される仮想コミュニティ用タグの内容を示す図である。本実施の形態では、Flashを用いて記述されたタグを使用しており、ホームページ内に表示されるタグコミュニティの大きさや、コミュニティ提供サーバへのリンク先等の情報が書き込まれている。もちろん、Flashに限定されるものではなく、図4に示すように、JAVA(登録商標)アプレットを用いて記述しても良いし、ActiveX等を用いても良い。

【0024】

次に、本仮想コミュニティシステム1において、ユーザが自己のホームページに上記コミュニティ用タグを実装する流れについて説明する。図5は、ユーザがコミュニティ用タグを挿入する処理手順を示すフローチャートである。

【0025】

まず、ステップ10(S10)において、仮想コミュニティに未登録のユーザが、本仮想コミュニティのホームページにアクセスする。すなわち、ユーザが、ユーザ端末20を介してコミュニティ提供サーバ10にアクセスする。次に、S11において、ユーザは、仮想コミュニティのユーザ登録ページに進み、ユーザ登録の手続きを行う。この時、ユーザは、ユーザ端末20を介してユーザに関する情報を入力する。この入力データは、コミュニティ提供サーバ10に送信され、ユーザ管理情報DB12内の所定のテーブルに格納される。ユーザ登録が終了すると、S12において、コミュニティ提供サーバ10が、コミュニティ用タグを発行する。すなわち、コミュニティ提供サーバ10からユーザ端末20へと、図4に示したコミュニティ用タグのデータが送信され、ユーザ端末20のディスプレイ上に表示される。このコミュニティ用タグの発行は、コミュニティ提供サーバ10の演算装置が、コンテンツDB14内の情報に基づいてコミュニティ用タグのデータを生成し、通信インターフェースを介して送信することで実行される。

【0026】

次に、S13において、ユーザは、自己のホームページのHTMLデータを編集し、このコミュニティ用タグを挿入する。そして、S14で、ユーザが編集したHTMLデータをユーザHP用サーバ30にアップロードすれば、作業は終了する。以降、このホームページにアクセスした者の端末上には、ホームページ内の所定の位置に、所定の大きさのタグコミュニティが表示されることになる。なお、タグコミュニティを表示するホームページ内の位置は、ユーザが自由に決めて良く、コミュニティ用タグをHTMLデータ内に記述する際に、所望の位置にタグコミュニティがレイアウトされるよう、ユーザが任意に設定可能である。

【0027】

次に、本仮想コミュニティシステム1を用いて、仮想のタグコミュニティが実装されたあるユーザAのホームページに他のユーザBがアクセスし、ユーザBのユーザ端末B20-2上に、当該ホームページのコンテンツと共に、タグコミュニティが表示される際の処理について、図面を参照して説明する。図6は、コミュニティ用タグが埋め込まれたホームページにアクセスしたユーザの端末上に、タグコミュニティが表示される際の処理の流れを示すフローチャートである。

【0028】

まず、S20において、ユーザBがユーザAのホームページにアクセスする。すなわち、ユーザBのユーザ端末B20-2が、ユーザAのホームページのコンテンツデータが格納されているユーザHP用サーバ30-1にアクセスする。そして、S21に進み、ユーザHP用サーバ30-1から、ユーザBのユーザ端末B20-2に向けて、コミュニティ用タグを含むユーザAのホームページを構築するHTMLデータが配信される。S22では、ユーザ端末B20-2にインストールされているブラウザアプリケーションが、このHTMLを解析する。

【0029】

このHTML解析によってコミュニティ用タグが解釈されるため、S23において、ユーザ端末B20-2が、コミュニティ提供サーバ10にアクセスする。そして、仮想コミュニティのコンテンツデータが、コミュニティ提供サーバ10からユーザ端末B20-2に配信される。この時、コミュニティ提供サーバ10では、cookieを用いて、ユーザBが仮想コミュニティにログイン状態にあるか否かの認証が行われる。ユーザ端末B20-2へと配信されるデータの中には、ユーザBのログイン情報、及び現在ユーザAのホームページにアクセスしているユーザのログイン情報も含まれる。

【0030】

そして、S24において、ユーザ端末B20-2のディスプレイ上に、ユーザAのホームページ内に実装されたタグコミュニティが、ブラウザを介して表示される。また、上記ログイン情報を基に、タグコミュニティ内には、ユーザAのホームページにアクセス中のユーザのアバターが表示される。ユーザBが、ログイン状態である場合には、アバターTBL124内の情報が参照され、ユーザBによって選択されたアバターが表示される。一方、ユーザBがログアウト状態である場合には、ユーザBの代理キャラクタとして、ログアウトユーザを示すゾンビが表示される。また、ユーザB以外にアクセス中のユーザがいる場合、当該ユーザがログイン状態である場合には、当該ユーザの代理キャラクタとしてアバターTBL124に登録されているアバターが表示され、ログアウト状態である場合には、ログアウトユーザを示すゾンビが表示される。なお、ログアウト状態には、仮想コミュニティの登録ユーザがログインしていない状態だけでなく、仮想コミュニティにそもそも登録していない未登録状態も含む。

【0031】

次に、仮想コミュニティのコンテンツに関して、図面を参照して詳細に説明する。図7は、登録ユーザA、B及びCが、ユーザAのホームページにアクセスしている時に表示されるタグコミュニティの内容を示す図である。このタグコミュニティは、仮想コミュニティ全体地図から、ユーザAの住所に該当する部分を表示するものであり、各ユーザのユー

ザ端末20が、ユーザ管理情報DB12及びコンテンツDB14内の情報を参照して表示されている。

【0032】

ここでは、ユーザA及びBは、既に仮想コミュニティにログイン状態であり、ユーザCは、ログアウト状態である。よって、各ユーザ端末20が、ログイン状態確認TBL123及びアバターTBL124を参照することで、ユーザAのアバターA、ユーザBのアバターB、ユーザCのゾンビが、ユーザAのタグコミュニティに表示されている。なお、仮に、ユーザCが、仮想コミュニティに登録していないユーザであったとしても、ログインしていない状態に代わりはないから、ユーザCのキャラクタとしては、同じくゾンビが表示される。

【0033】

また、同図に示すように、タグコミュニティ内には、「diary」、「mail」、「BBS」、「chat」、「MAP」、「log in」のボタンが表示されており、ユーザが各ボタンをクリックすることで、それぞれのコンテンツを楽しめるように構成されている。

【0034】

「log in」ボタンは、タグコミュニティ付きホームページを開いているユーザが、まだログインしていない場合に表示される。ログイン済みユーザのユーザ端末20には、「log in」ボタンの代わりに「log out」ボタンが表示される。よって、図7は、ユーザCのユーザ端末C20-3に表示されるボタンを示しており、ユーザA及びBのユーザ端末20には、「log out」ボタンが表示されることになる。ユーザCは、「log in」ボタンを押し、ユーザID及びパスワードを入力することで、ログイン状態になる。また、ユーザA及びBは、「log out」ボタンを押すことで、ログアウト状態になる。なお、本仮想コミュニティシステムは、ログイン状態にあるユーザでない場合には、コンテンツの利用に制限がかかるように構成されている。

【0035】

また、「diary」ボタンは、日記のコンテンツを実行するためのボタンであり、ユーザがこのボタンをクリックすると、日記の読み書きができる。但し、図7に表示されているのは、ユーザAが所有するタグコミュニティであるため、書き込みができるのは、ユーザAだけである。日記コンテンツの実行にあたっては、ユーザ端末20と日記TBL129との間で情報のやり取りが行われる。

【0036】

また、同様に、「mail」、「BBS」、「chat」のボタンは、メール、掲示板、チャットのコンテンツを実行するためのボタンであり、ユーザがこのボタンをクリックすると、それぞれのコンテンツを楽しむことができる。各コンテンツの実行にあたっては、ユーザ端末20と、メールTBL126、掲示板TBL127又はチャットTBL128との間で、情報のやり取りが行われる。

【0037】

また、「MAP」のボタンは、仮想コミュニティの地図を表示するためのボタンである。ユーザによりこのボタンをクリックされると、マップTBL141及びユーザ情報TBL121内の所定のデータが参照され、ユーザ端末20上に地図が表示される。この地図には、登録ユーザの住所情報に従って、ユーザがマッピング表示される。ユーザが、地図内の任意のユーザをクリックすると、他のユーザのホームページに移動することができるよう構成されている。他のユーザのホームページにコミュニティ用タグが実装されていれば、移動後、そのホームページ内のタグコミュニティに、当該ユーザのアバターが表示されることになる。

【0038】

また、図7に示すように、タグコミュニティの上部エリアには、広告エリアが設定されている。よって、仮想コミュニティを提供する事業者は、任意の広告をこの広告エリアに表示することができる。従来の専用ホームページ提供型の仮想コミュニティでは、ログイン又は登録するために専用ホームページにアクセスしたユーザに対してしか広告を呈示で

きなかった。これに対して、本実施の形態では、多数の登録ユーザのホームページに表示されるタグコミュニティに広告を載せることができるため、より大きな宣伝効果を得ることができる。なお、タグコミュニティを利用した広告方法としては、ホームページにアクセスし、ブラウザ上にタグコミュニティが表示される際、最初の2、3秒間、広告が表示されるように構成しても良い。

【0039】

また、本実施の形態では、タグコミュニティ内の家をクリックすると、家の中に入ることができるように構成されている。図8は、家の中に入った際に、タグコミュニティに表示されるリビングルームを示す図である。この家の所有者であるユーザA以外のユーザが、このリビングルームに入ると、足跡機能として、自動的にそのユーザの住所やアバターの顔が、足跡TBL125に保存される。そして、ユーザAが、図8中の足跡の箇所をクリックすると、この足跡一覧が表示されるように構成されている。また、足跡一覧中の任意のユーザをクリックすると、そのユーザのホームページに移動できるようになっている。但し、ログアウト状態のユーザを示すゾンビがリビングルーム内に入っても、足跡は残されない。

【0040】

また、本実施の形態においては、タグコミュニティ内の自己のアバターをユーザ端末20のマウス等によって、左右・上下に移動できるように構成されている。そして、タグコミュニティ内の左右端・上下端まで移動させると、仮想コミュニティの地図上、隣の住所を有するユーザのホームページに移動するように構成されている。このような移動は、マップTBL141の「地図情報」、ユーザ情報TBL121の「住所」及びプロフィールTBLの「ホームページ」の情報を参照することで実現される。

【0041】

以上、詳細に説明したが、コミュニティ提供サーバ10、ユーザ端末20、ユーザHP用サーバ30の機能は、これらのコンピュータにインストールされたプログラムを、各コンピュータの演算装置によって実行することで実現すれば良い。また、実際にプログラムをインストールしなくても、ASP (Application Service Provider) 的にプログラムを提供するように構成しても良い。なお、プログラムのインストールは、記録媒体により直接各コンピュータにインストールするようにしても良いし、ネットワークを介してインストールするようにしても良い。

【0042】

本実施の形態によれば、仮想コミュニティの登録ユーザが、専用のホームページにアクセスしなくても、タグコミュニティが実装された登録ユーザのホームページにアクセスするだけで、仮想コミュニティのコンテンツを利用できる。すなわち、仮想コミュニティが、タグコミュニティが実装されたホームページを持つ登録ユーザの数だけ存在するので、ユーザに対して、敷居が低く、簡単に参加できる仮想コミュニティを提供することができる。このように、敷居が低く、簡単に参加できる仮想コミュニティは、会員数を容易に増加できることにもつながり、仮想コミュニティを提供する事業者側にとってもメリットが大きい。

【0043】

また、登録ユーザのホームページ内に仮想のタグコミュニティを提供することで、従来の仮想コミュニティと比較して、中央サーバ(コミュニティ提供サーバ)への負荷を大幅に低下させることができ、サーバ構成を簡素化することで、コスト的にも大きなメリットが得られる。

【0044】

また、タグコミュニティが実装されたホームページに登録ユーザがアクセスすると、当該ユーザのアバターがタグコミュニティ内に表示され、ログイン状態でないユーザ(未登録ユーザ含む)がアクセスすると、ゾンビが表示されるように構成されているため、タグコミュニティ内のキャラクタの数を数えれば、簡単にリアルタイムで当該ホームページにアクセスしている人の数を知ることができる。特に、自己のホームページにアクセスして

いる登録ユーザであれば、自分のホームページに現在アクセスしている人の数を、簡単に把握することができるというメリットがある。

【0045】

また、コミュニティ用タグの中に、広告用のタグを挿入するだけで、登録ユーザの多数のホームページに広告を表示することが可能となり、商業的に大きな効果を得ることもできる。

【0046】

以上、本実施の形態について詳細に説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲内で種々の変形が可能であることはいうまでもない。例えば、上述したTBLやレコードの内容は、一例であり、仮想コミュニティを構築するコンテンツの変更に伴って適宜変更される。

【0047】

また、本実施の形態においては、タグコミュニティが実装されたホームページを有する登録ユーザに着目して説明したが、このようなホームページを持たないユーザであっても、登録可能であることはいうまでもない。さらに、登録ユーザとして、携帯電話からアクセスするユーザを排除するものでもなく、携帯電話ユーザの場合には、従来のように、携帯電話ユーザ用の仮想コミュニティ専用ホームページを作成し、コミュニティ提供サーバに格納するように構成すれば良い。

【0048】

次に、本実施の形態の変形例として、検索機能を追加した仮想コミュニティシステムについて説明する。本変形例では、検索機能と地図情報とをリンクさせ、検索結果を視覚的に容易に把握可能に構成したことを特徴としている。図9は、検索機能を実行する際に、ホームページ内のタグコミュニティとしてユーザ端末上に表示される内容を示す図である。この画面は、図7に示される「MAP」のボタンを押した際に表示される。図7の地図中には、登録ユーザの「家」が、その「住所」に従って表示されている。この「家」の表示にあたっては、ユーザ情報TBL121の「住所」のレコードが参照される。

【0049】

本変形例の検索機能は、キーワード検索とジャンル検索が用意されている。ユーザが図9の「検索ボタン」をクリックすると、テキスト入力ボックス及びジャンル検索のボタンが表示されるので、ユーザは、何れかの検索機能を選択可能である。この検索処理は、コミュニティ提供サーバの演算装置によって実行される。検索結果については、後述するように、編集された検索結果が、ユーザ端末に送信され、タグコミュニティに表示される。

【0050】

キーワード検索の場合には、ユーザが任意のキーワードを入力して検索を実行すると、抽出されたユーザの件数が表示されると共に、抽出されたユーザの家の住所に該当する地図上の場所が点滅するように構成されている。このキーワード検索は、プロフィールTBL122内の「自己紹介」、「サイト紹介」等のレコードを参照して行われる。また、検索結果をさらに絞り込みたい場合には、さらにキーワードを入力して絞り込み検索が可能である。この場合、地図上では、さらに絞り込まれたユーザの家の住所に該当する場所のみが点滅する。

【0051】

ジャンル検索の場合には、ユーザがジャンル検索のボタンをクリックすると、複数のカテゴリからなる選択メニューが表示されるので、ユーザが任意のカテゴリを選択することで、検索が実行される。キーワード検索の場合と同様に、抽出されたユーザの家の住所に該当する地図上の場所が点滅するように構成されている。また、このカテゴリは、階層的に構成されており、段階的に絞り込むことが可能である。このジャンル検索は、キーワード検索の場合と同様に、プロフィールTBL122のレコードを参照して実行される。なお、ユーザ登録時に、ユーザが興味を持っているカテゴリを登録させるようにしても良い。

【0052】

また、本変形例においては、図7の「縮小ボタン」を利用して、地図情報を拡大又は縮小して表示可能であり、点滅している家の場所を詳細に知りたい場合等に利用することが可能である。また、点滅しているユーザの家をユーザがクリックすると、図7に示す「アバター」、「名前」、「住所」の欄に、そのユーザのアバター、名前及び住所が表示されるように構成されている。この表示は、ユーザ情報TBL121内の情報を参照して行われる。検索を実行したユーザは、これらの情報を参照して、抽出されたユーザの中から所定のユーザを選択し、そのホームページに移動することができる。

【0053】

本変形例によれば、検索結果を視覚的に把握することができ、ユーザの利便性が向上する。また、趣味の共通するユーザの家の場所を視覚的に確認できるので、自分の家を趣味の共通するユーザが多く集まっている場所に設定することで、仮想コミュニティにおいてご近所のユーザと良好な関係を築くことも可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0054】

【図1】本発明の実施の形態に係る仮想コミュニティシステムの概略構成を示す図である。

【図2】本発明の実施の形態に係るコミュニティ提供サーバのデータベースの構成を概略的に示すブロック図である。

【図3】本発明の実施の形態に係るコミュニティ用タグの内容を示す図である。

【図4】本発明の実施の形態に係るコミュニティ用タグの内容を示す図である。

【図5】本発明の実施の形態に係るコミュニティ用タグを挿入する処理手順を示すフローチャートである。

【図6】本発明の実施の形態に係るユーザ端末上に、タグコミュニティが表示される際の処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】本発明の実施の形態に係るタグコミュニティの内容を示す図である。

【図8】本発明の実施の形態に係るタグコミュニティの内容を示す図である。

【図9】本発明の実施の形態の変形例に係るタグコミュニティの内容を示す図である。

【符号の説明】

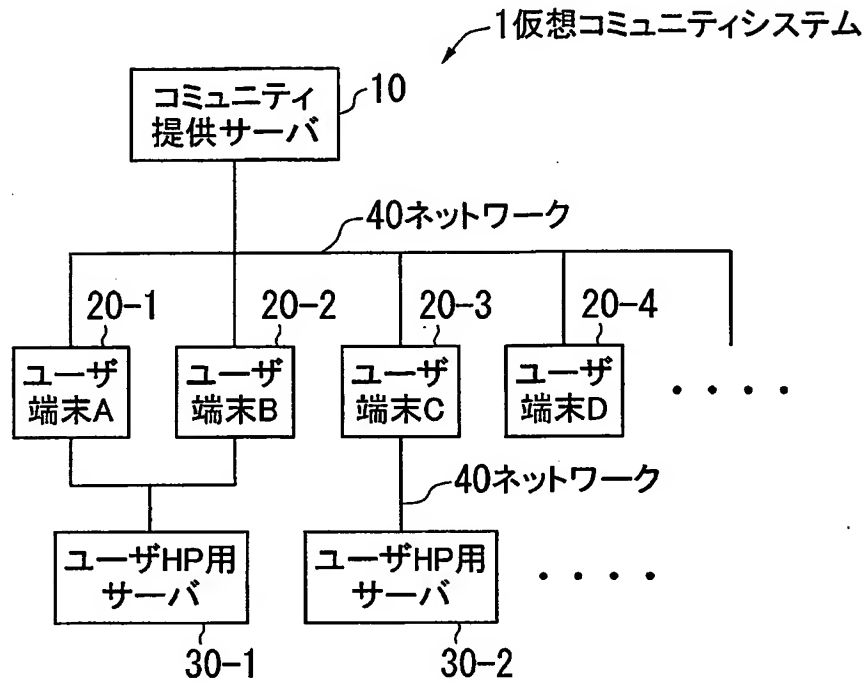
【0055】

- 1 仮想コミュニティシステム
- 10 コミュニティ提供サーバ
- 11 DB
- 12 ユーザ管理情報DB
- 14 コンテンツDB
- 15 アプリケーションDB
- 20 ユーザ端末
- 30 ユーザHP用サーバ
- 40 ネットワーク

【書類名】 図面

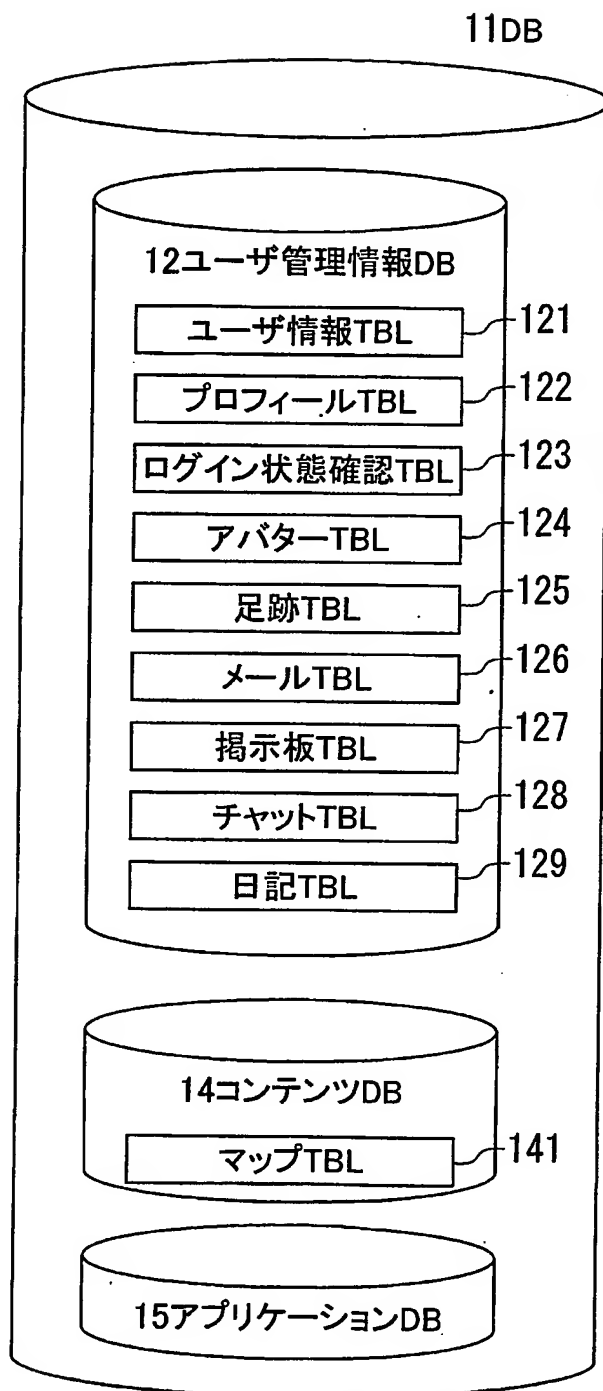
【図1】

【図1】



【図2】

【図2】



【図3】

【図3】

```
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=6,0,0,0"
WIDTH="250" HEIGHT="125" id="tag" ALIGN="">
<PARAM NAME=movie VALUE="http://tag.corecolors.com/tag.swf">
<PARAM NAME=quality VALUE=high>
<PARAM NAME=bgcolor VALUE=#FFFFFF>
<EMBED src="http://tag.corecolors.com/tag.swf" quality=high bgcolor=#FFFFFF WIDTH="250"
HEIGHT="125" NAME="kiko_test" ALIGN="" TYPE="application/x-shockwave-flash"
LUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"></EMBED>
</OBJECT>
```

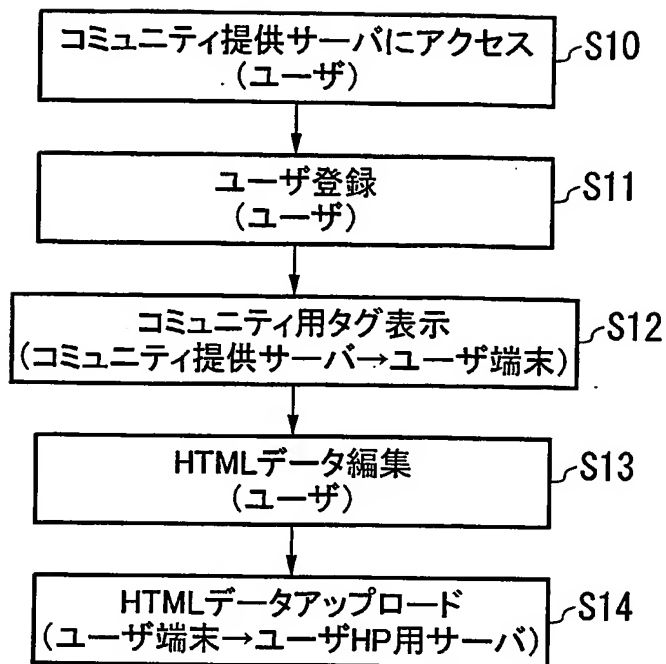
【図4】

【図4】

```
<OBJECT classid="clsid:8AD9C840-044E-11D1-B3E9-00805F499D93"
codebase="http://java.sun.com/products/plugin/1.4/jinstall-14-win32.cab#Version=1,4,0,mn"
width="250" height="125" align="">
<PARAM NAME="code" VALUE="tag.class">
<PARAM NAME="type" VALUE="application/x-java-applet;jpi-version=1.4">
<EMBED type="application/x-java-applet;jpi-version=1.4" width="250" height="125" align=""
code="tag.class"
pluginspage="http://java.sun.com/products/plugin/1.4/plugin-install.html"></EMBED>
</OBJECT>
```

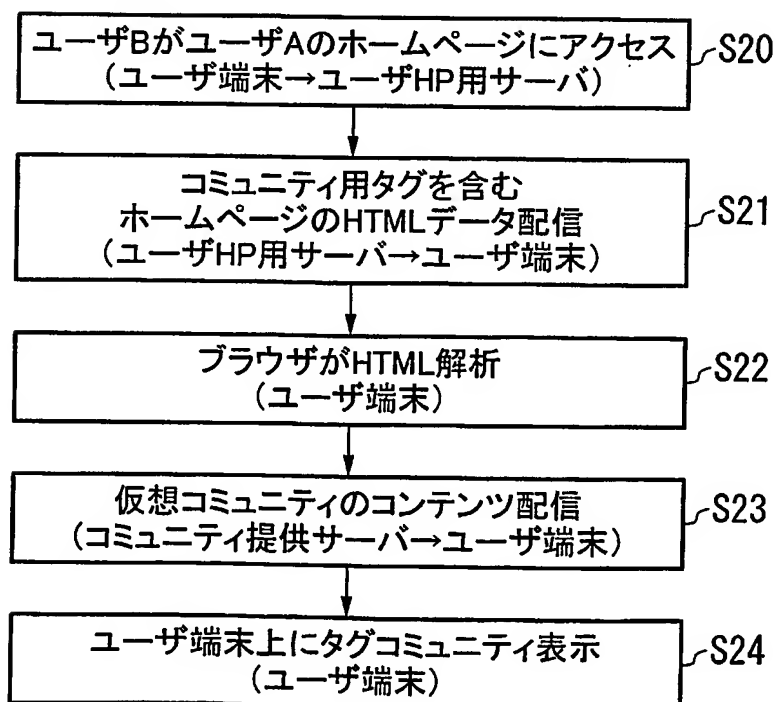

【図5】

【図5】



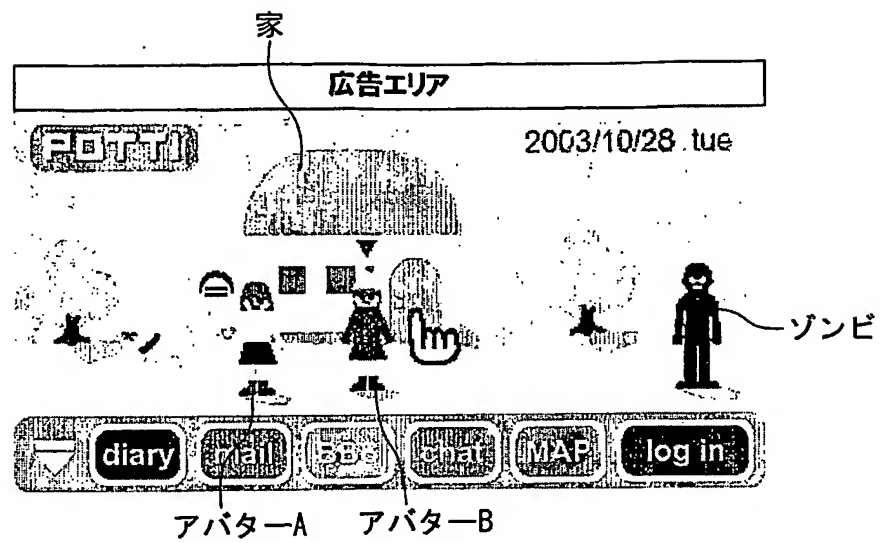
【図6】

【図6】



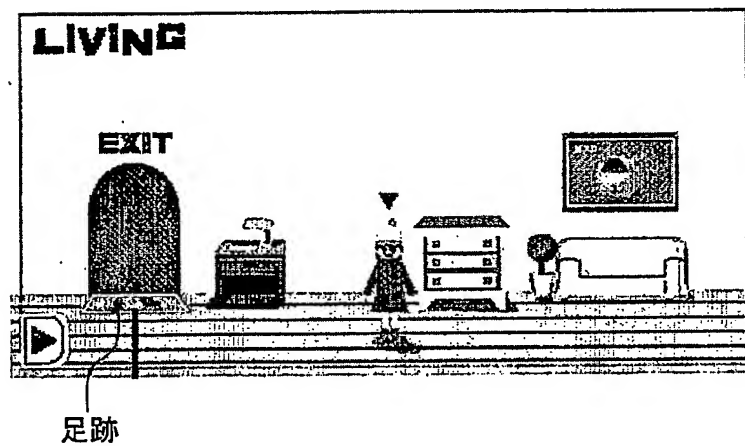
【図 7】

【図 7】



【図 8】

【図 8】



【図 9】

【図9】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 参加するユーザに対する利便性を高めると共に、効率的な広告も可能な仮想コミュニティシステムを提供する。

【解決手段】 本実施の形態に係る仮想コミュニティシステムは、ネットワーク 40 を介して接続されたコミュニティ提供サーバ 10、ユーザ端末 20、ユーザ HP 用サーバ 30 から構成される。コミュニティ提供サーバ 10 は、登録ユーザに対して、登録ユーザのホームページにタグコミュニティを実装するためのコミュニティ用タグを発行する。ユーザは、自分のホームページを構築する HTML データ内に、コミュニティ用タグを挿入する。コミュニティ用タグが挿入された HTML データは、ユーザ HP 用サーバ 30 に格納される。この登録ユーザのホームページにアクセスしたユーザのユーザ端末 20 には、一部にタグコミュニティを含んだホームページが表示され、仮想コミュニティに参加することができる。

【選択図】 図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2004-025293
受付番号	50400165580
書類名	特許願
担当官	第七担当上席 0096
作成日	平成16年 2月12日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成16年 2月 2日

特願 2004-025293

ページ: 1/E

出願人履歴情報

識別番号

[500173608]

1. 変更年月日

2000年 4月14日

[変更理由]

新規登録

住所

東京都渋谷区代々木5-21-12-201

氏名

株式会社 コア・カラーズ